

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia (BSNP, 2006 : 416). Jhonson dan Myklebust dalam Abdurrahman (2012: 203) menyatakan bahwa “matematika adalah bahasa simbolik yang fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berpikir”. Matematika sangat penting dan perlu dipelajari oleh siswa mulai di sekolah dasar. Menurut Fajariyah (dalam Widodo Hadi, dkk 2016:141-147) bahwa Matematika merupakan “salah satu mata pelajaran yang membekali siswa untuk berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif”. Akan tetapi, studi pendahuluan menunjukkan bahwa belajar matematika membosankan, tidak menarik, bahkan menakutkan. Anggapan inilah menurut peneliti menyebabkan hasil belajar matematika di Sekolah Dasar rendah dibanding mata pelajaran lain.

Peneliti juga pernah mewawancarai sebagian siswa Sekolah Dasar mengenai mata pelajaran matematika, ternyata kebanyakan jawaban dari mereka menganggap bahwa matematika sulit dipelajari serta gurunya kebanyakan tidak menyenangkan, dan membosankan. Anggapan ini menyebabkan siswa tidak menyukai mata pelajaran matematika. Hal ini perlu mendapat perhatian khusus dari para guru serta calon guru Sekolah Dasar untuk melakukan suatu upaya agar siswa tertarik dan merasa senang dengan mata pelajaran matematika. Guna menarik pembelajaran matematika yang dianggap sulit, maka seorang guru khususnya di Sekolah Dasar harus memiliki kreativitas sebagai “koki” dalam menyajikan model pembelajaran dan media yang lebih menyenangkan dan dekat dengan dunia siswa, sehingga siswa tertarik dan senang mempelajari matematika.

Menurut Achroni (dalam A.Y Soegeng, Sri Kartika Sinta Dewi, 2013:3) “dunia anak adalah dunia bermain dan gembira, anak-anak dan

aktivitas bermain merupakan dua buah subjek yang telah menyatu dalam satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan”. Sejak bayi, anak-anak telah memainkan tangan dan jari-jari kaki mereka, benda-benda disekeliling, memperhatikan gerakan mainan gantung atau cahaya, menggigit, memasukkan benda-benda ke dalam mulut, atau memproduksi suara-suara. Seiring pertambahan usia, anak-anak memainkan permainan-permainan yang makin kompleks. Pengenalan mereka atas jenis-jenis mainan makin beragam. Anak-anak juga makin akrab dengan permainan-permainan yang membutuhkan keterampilan tertentu dan kerjasama tim. Berdasarkan uraian di atas mengisyaratkan bahwa pelajaran matematika pada dasarnya sangatlah abstrak, sehingga diperlukan metode atau strategi dalam menyampaikan materi matematika yang abstrak tersebut menjadi konkret, selanjutnya dari permasalahan yang konkret tersebut baru dialihkan kebentuk konsep-konsep matematis yang abstrak.

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti sebelum penelitian tentang kondisi pembelajaran matematika kelas III SD Negeri Mijen Surakarta menunjukkan bahwa mata pelajaran matematika kurang diminati oleh siswa. Hal ini ditunjukkan dengan siswa ramai dan tidak memperhatikan pelajaran, siswa hili mudik di dalam kelas, siswa pasif atau diam tidak memperhatikan pelajaran, siswa tidak berani bertanya pada guru dan pembelajaran hanya didominasi siswa yang pandai. Anggapan bahwa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang diminati siswa berdampak pada rendahnya minat belajar matematika juga terjadi di kelas III SD Negeri Mijen Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Matematika kelas III SD Negeri Mijen adalah 63. Menunjukkan 17 dari 32 siswa atau 46,88% siswa mendapat nilai di bawah KKM. Artinya ketuntasan pembelajaran “penjumlahan dan pengurangan bilangan” belum tuntas karena menurut pendapat Kepala SD Negeri Mijen bahwa pembelajaran dikatakan tuntas apabila ketuntasan mencapai 65% dari jumlah keseluruhan siswa. Rendahnya nilai tes sumatif di

atas berdampak juga pada nilai rata-rata kelas pada pelajaran matematika lebih rendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain.

Fakta hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti sebelum penelitian Menunjukkan bahwa kondisi pembelajaran matematika kelas III SD Negeri Mijen Surakarta, dalam pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah, guru tidak menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran, guru tidak memberi kesempatan siswa bertanya dan tidak memancing siswa untuk bertanya. Demikian juga interaksi pembelajaran bersifat satu arah dari guru kepada siswa. Berpijak dari uraian di atas, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Media Smart Politik (Monopoli Matematika) Untuk Meningkatkan Minat Belajar di SD Negeri Mijen Surakarta”.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang sudah diuraikan, pertanyaan peneliti dapat dirumuskan sebagai berikut : Apakah penggunaan Media smart politik (monopoli matematika) efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa di SD Negeri Mijen Surakarta?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai peneliti, yaitu untuk mengetahui efektivitas penggunaan media smart politik (monopoli matematika) dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Mijen Surakarta tahun ajaran 2017/2018.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk mengetahui efektivitas penggunaan media smart politik (monopoli matematika) dalam meningkatkan minat belajar siswa di SD Negeri Mijen Surakarta, dengan terlaksananya penelitian ini diharapkan memberi manfaat baik yang bersifat praktis maupun teoritis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis, hasil penelitian dapat memberikan manfaat untuk menambah khsanah keilmuan Administrasi Pendidikan, terutama dalam mengembangkan mata kuliah Seminar Proposal dan sekaligus sebagai pengembangan kompetensi guru di SD Negeri Mijen Surakarta.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian dapat bermanfaat bagi :

a. Bagi guru

Bagi guru SD Negeri Mijen Surakarta jadi bahan koreksi atas kompetensi mengajar yang dimilikinya untuk melaksanakan tugas sebagai guru dan untuk memotivasi diri agar selalu meningkatkan kompetensi khususnya kompetensi profesional, kompetensi sosial dan kompetensi kepribadian.

b. Bagi kepala sekolah

Bagi kepala sekolah dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau pengawasan bagi guru yang kompetensi dalam mengajar masih rendah atau kurang dan lebih meningkatkan lagi kompetensi guru yang telah memiliki kompetensi yang cukup.